

Захарова Г.Б., Хабаров Л.Л.,

Zakharova, G., Khabarov L.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ КРЕАТИВНОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ В ОБУЧЕНИИ ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

INFORMATION TECHNOLOGIES AS A TOOL FOR CREATIVE CONSTRUCTION IN TEACHING OF ART DESIGN

zgb555@gmail.com
ФГБОУ "УралГАХА"
г. Екатеринбург



Показана необходимость более широкого внедрения навыков разработки художественно выразительных мультимедиа презентаций в образовательные программы. В развитии этих навыков отмечена роль дисциплин, обучающих художественному творчеству. Рассмотрено влияние информационных технологий на сам процесс преподавания творческих дисциплин.

The necessity of wide application of development skills for creation of artistically expressive multimedia presentations in educational programs is shown. In the development of these skills is emphasized the role of disciplines, connected with artistic creativity. The influence of information technologies on the process of teaching of these disciplines is considered.

Каждый современный человек, аналогично тому, как он овладел компьютерной грамотностью, должен овладеть основами мультимедиа технологий. Мультимедиа продукт является способом и эффективным средством передачи информационных сообщений в процессе социальных коммуникаций. И чем лучше субъекты коммуникации владеют этим инструментом, тем эффективнее будет результат их взаимодействия.

Каждый, кто успешно проектирует, производит, рекламирует, продает, обучает – должен представить свои результаты сообществу и при этом облечь информацию в грамотную мультимедийную форму. Создать продукт – это половина дела. Вторая половина связана с представлением и продвижением результата, и чаще выигрывает тот, кто наиболее эффектно продемонстрировал преимущества, применяя художественные и выразительные средства.

Поэтому представляется важным вводить элементы мультимедиа технологий при обучении самым разным профессиям. Необходимо прививать навыки создания таких мультимедийных презентаций, которым свойственна художественная грамотность и привлекательность, начиная с цветовой палитры, шрифтов, композиционного решения кадров, сочетания текстовой и графической составляющих и пр.

Умение создавать пусть несложные, но профессионально оформленные мультимедийные продукты, является неотъемлемой частью современного образованного человека. Навыки формирования презентаций требуются везде, где нужно мультимедиа, а мультимедиа, как было отмечено, требуется везде.

Разработка качественной презентации напрямую связана с наличием у ее автора художественного вкуса. Как и музыкальный слух, он может быть врожденным, а может быть и сформированным.

Важнейшая роль в формировании художественного вкуса принадлежит многим культурологическим дисциплинам, но в большей степени прикладным предметам, обучающим непосредственно художественному творчеству. В этом плане интересны междисциплинарные направления обучения, такие, как например «Прикладная информатика» с профилем

«Прикладная информатика в социальных коммуникациях» (мультимедиа технологии).

В то же время, сам процесс преподавания классических художественных дисциплин в современном вузе не может не испытывать влияния глубокой компьютеризации. Информационные технологии предоставляют возможности, которые существенно расширяют и обогащают традиционную форму обучения. Появляются новые постановки учебных задач и организации учебного процесса. Так, в институте урбанистики УралГАХА в рамках направления «Прикладная информатика» реализована технология преподавания творческих классических дисциплин художественного профиля в среде дистанционного образования.

Например, в курсе «Основы рисунка и композиции» компьютерные технологии дают новые возможности не только оптимизации, но и углубления учебного процесса. Это и правильно организованный поиск информационной базы изучаемого предмета, и визуализация важной для художественного понимания морфологии природных и искусственных объектов, и доступ к большому числу аналогов и прототипов в процессе поиска оптимальных композиционных решений и ряд других преимуществ.

В последнее время в высшей школе становится экономически невыгодно пытаться изложить весь объем необходимой информации в форме аудиторной работы. Сокращение объема аудиторных часов и перенос центра тяжести на самостоятельную работу студентов – объективная необходимость.

Это относится и к проектно-художественным дисциплинам. Практика обучению архитектурно-художественной композиции показывает, что те студенты, которые обладают богатым набором приемов интерпретации и комбинаторики артефактов мировой культуры, наиболее успешно справляются со всеми учебными заданиями. При этом широта и разнообразие культурных установок играет определяющую роль.

Таким образом, возрастает значение межпрофессиональных контактов, интересубъективных коммуникаций, коммуникативных взаимодействий с полужакрытыми культурными группами, что практически невозможно при аудиторной форме обучения.

Приемы и методы смежных творческих специальностей также существенно обогащают профессиональный арсенал художника-архитектора. И современные компьютерные технологии предоставляют возможность художнику создавать интересные визуализации музыкальных произведений, поэтических и литературных текстов, архитектору и дизайнеру использовать в своей работе структуры кристаллов, растительных и биоформ и т.д.

Кроме этого, мировой опыт показывает, что универсализм личности состоит не столько в объеме знаний, которые содержатся в памяти, а в большей степени в умении быстро сориентироваться в океане информации и четко определить ориентиры или, другими словами, параметры информационного поиска, комбинаторики и интерпретации смыслов в необходимом контексте.

К сожалению, существующие поисковые системы пока не обеспечивают этого, поэтому задача педагога в последнее время меняется. Он не столько должен давать в аудитории фактические знания, сколько задавать траектории их поиска. Конечной целью обучения становится не объем полученных знаний, а умение студента находить в каждой конкретной ситуации свой собственный алгоритм социальной и профессиональной ориентации, что еще раз подчеркивает роль самостоятельной работы студента, креативного коммуникативного конструирования с использованием информационных технологий.

В то же время, чем более креативна виртуальная учебная деятельность, тем больше может быть несоответствие между сконструированной виртуальной реальностью и реальностью как таковой. Поэтому после выполнения каждого учебного упражнения необходим просмотр-форум и комментарии как можно большего числа специалистов самого разнообразного профиля, что тоже вполне осуществимо и обеспечивает объективность оценки работы студента.

Таким образом, информационные технологии дают новые возможности в преподавании классических дисциплин художественного профиля, что повышает эффективность обучения, формирует художественный вкус обучаемых.